MEGA-CD PRESENTS スペシャル PART1 出張版

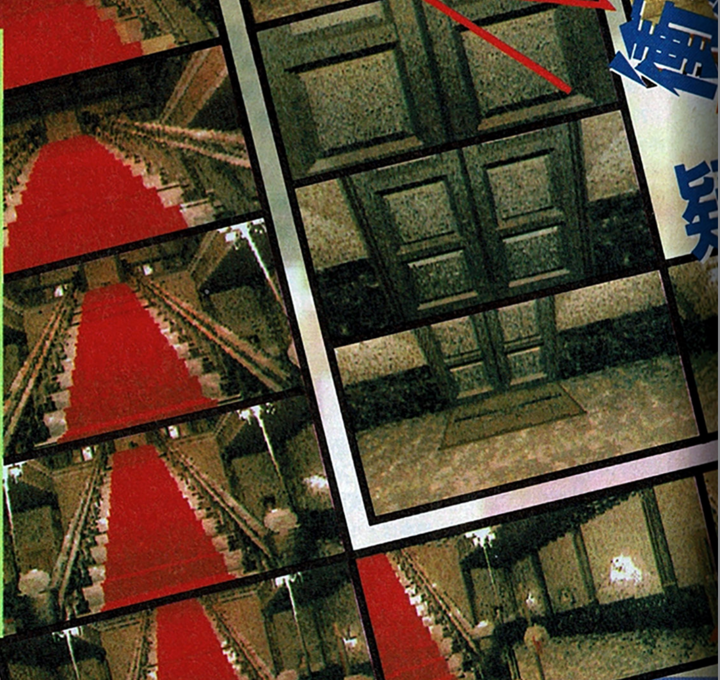
夢見館の物語

●セガ●9月発売予定●7,800円
●ADV●CD-ROM



先月号の特集で紹介したとおり、セガでは他機種のCD-ROMと差別化し、将来への布石を打つために、従来のCDゲームとはひと味違う作品を発表した。特に「夢見館の物語」は映画なみの映像とSEで、プレイヤー自身がTVモニターの中にいるような仮想現実感を味わえる作品だ。まさにCD-ROMならではの、ゲームを超えたマルチメディア作品と言えよう。今月はあまり内容に触れないが、とにかくこのゲームの映像に驚いてほしい。





CONCEPT ヴァーチャル・リアリティを身近に体験できる

おもちゃショーで見た人は知っていると思うが、「夢見館」の流れるような見事な映像は、ROMカートリッジではとうてい入らない膨大なデータと、それを動かす技術で成り立っている。映画やTVで主人公の視点で物語が進行する場面を想像してほしい。簡単に言えば、あれがそのまま、しかもキー操作により自在に進むことができるというゲームなのだ。いままで映画でしか体験できなかった空間、時間がプレイヤーの目の前で展開されるというわけだ。

このゲームをプレイすれば、従来のパソコンなどのADVとは一線を画したヴァーチャルリアリティー感を味わうことができる。静止画ではゲームの映像が伝わりにくいので、連続写真を多用してみた。動きを想像しつつ見てほしい。



部屋の質感、色使いなど、非常に凝っている。

MEGA-CDの

『BEEP! メガドライブ』1993 年 8 月号掲載



SYSTEM

**一切のムダを排除！
アイコン、カーソルなどはナシ！**

このゲームでは、原則的にアイコン、カーソル、ウインドウ、文字といった、今までのＡＤＶに欠かせなかった選択はいっさい出ない。つまり画面上の操作はすべてプレイヤーの十字キーのみ（例外あり）で入力され、情報は絵と音声で与えられるようになっている。しかも、止め絵的表現を極力避け、すべて主人公（プレイヤー）である少年の視点で、動きのある映像を与えられるので、話の流れが途切れることがなく、この不思議な世界に潜入(せんにゅう)していくことができるはずだ。このシステムにして、このゲームあり！なのだ。

OBJECT

**多くの謎に包まれた不思議な洋館へ、
少年は妹を救出しに出かける！**

物語は２人の兄妹が、満月の晩に不思議な蝶(ちょう)を見つけるところから始まる。美しく、光る蝶に魅せられた妹は、誘われるままに洋館に入ってしまう。主人公の少年は様々な仕掛けが用意された洋館から妹を救い出すのが目的となる。「光る蝶が舞う夜…悪魔がヒトを蝶に変えて捕らえてしまう」という伝説の残る洋館から、無事妹を救い出せるか!?

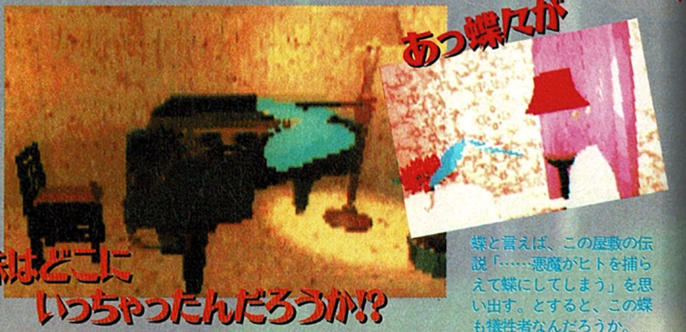


オープニングの一場面。この蝶が妹を洋館へと誘っている。

新たなる世界が広がる

視覚、聴覚を刺激する動きの数々!!

洋館に入った少年（プレイヤー）は、さまざまな仕掛けの中から妹を救出しなければならない。移動は十字キー。近づきたいものの前で上を押すことで、ズームアップし、より調べたければ、さらに上を押すことで調べたりできるのだ。今回はわずかではあるが、そのダイジェストをお見せしよう。このすごさが伝わるか少々不安だが……。



蝶と言えば、この屋敷の伝説「……悪魔がヒトを捕らえて蝶にしてしまう」を思い出す。とすると、この蝶も犠牲者なんだろうか。

洋館の中には蝶がいる部屋もある。彼らはちゃんと人の言葉を話し、いろいろな情報を教えてくれる。

何が置かれているんだろう?





向こうに真紅のソファがある。覗いてみると……ソファの肘掛け部分に妙な音叉があった。しかし、今は取ることもできない……なぜだ。





このゲームでは、いろんなところを覗き見ることができる。コマンドやアイコンがないので、自分で近づいて見てみないとダメなのだ。





2階の手すりから吹抜けの1階を覗いてみる。うおーっ! この高さの表現、臨場感はスゴイ。ここは落ちないですんだが、落ちてしまうところも。

このような映像は、ゲーム中のいたるところで見ることができる。こういった映像を可能にするため、セガではただの実写取り込みではない、あっと驚く技術を駆使しているのだが、それは来月号で詳しく紹介していくことにしよう。ＢＥメガ読者のみんなも、ゲームらしいゲームだけでなく、こういったマルチメディア的な作品にも注目していこう。

from SEGA 通信

この新しい世界を堪能してほしい

「夢見館の物語」のデキに自信をもっているセガ。その期待度とともに開発担当者にコメントしてもらったぞ。心して聞け!

「アイコンなどをいっさい排除した画期的な操作方法とＣＤの容量を限界まで使ったフルモーション・オールＣＧが大きな特徴です。アイリス(開発用ワークステーション) 4台をはじめとする10数台のワークステーションで描かれたＣＧの総ポリゴン数は100万以上! 普通のパソコン１台を使って制作したとすると、５年以上計算する時間がかかるというレベルのものを詰め込むことができました。

また、CD-ROMの場合、デジタルデータを読み出しながら同時にCD-DAでオーディオを出力することはできません。そこでストリーミング技術というものを使うことで、CD-ROMのみの規格で32kHzステレオサンプリングされたオーディオを、再生しながら同時に動画も再生することが可能になりました。MEGA-CDのビジュアル機能を120%活用した超美麗なCGグラフィックは、視覚的なインパクトを与えるはずです。MEGA-CDでしかできない、新しい世界を存分に堪能してください」



遠近感と古ぼけた感じがよく出ている廊下。



それぞれの部屋にいろんな仕掛けが施されているぞ。

マルチメディアはCD活性

夢見館の物語

光る蝶の伝説は本当だった!?

セガ／10月発売予定／価格未定／ADV

完成度ゲージ 65%　1人プレイのみ

ＣＤゲームの新たな方向性を打ち出した、新世代バーチャルＡＤＶ「夢見館の物語」。みんな、まだまだ驚きたりないぞ！





リアルタイムで視点が移動する！ ここまで映像にこだわれば感動!!

前号のスペシャル企画はいかがだっただろうか。動いている画面をお見せできれば一番わかりやすいのだが、雑誌の宿命……苦肉の策として大胆な構成にしてみた。でもそれくらいしないと、本来の臨場感の十分の一も伝えることができないんだ。つまり、それだけ技術的にも、ビジュアル的にも見どころがたくさんあるゲームってことが言える。とすれば当然どうやってこれだけの映像がつくられたか気になるよね！



ドアを開けるところも非常に細かくできている。音も厚い。

上を見上げるポイントもある。なぜ!?

な、なんだ……木人か!?　座っていたハズの人形が突如立ち上がって…なんだコリャ。不思議な館だなあ。

この原画からCGは起こされた!!

この「夢見館の物語」を見て誰もが感じるのは“画像取り込み？”ということだろう。しかし、答えはＮＯだ。たとえば、「ナイト・トラップ」は、実際に映像を収録してそれを取り込んでいるんだけど、比べれば違いがわかるだろう。じつはこのゲームの映像は、ＣＧですべて描かれ、館の構造はきちんとした設計図をこしらえてから計算して、原画イラストを基に壁面や家具などのパーツを貼りつけていったものなんだ。だからゲームにありがちな建物の構造上の矛盾は一切なし。非常に手間がかかることだけど、これだけじゃなくストリーミングという、簡単に言えば読み込み待ちを減らす高度なテクニックを用いたりしているんだ。このゲームは、これまでに蓄積されたセガの技術の粋を集めた作品だと言ってもいい。次に紹介する時はさらに詳しくレポートするので、楽しみに待っててほしい。

たとえば…こうなる!!





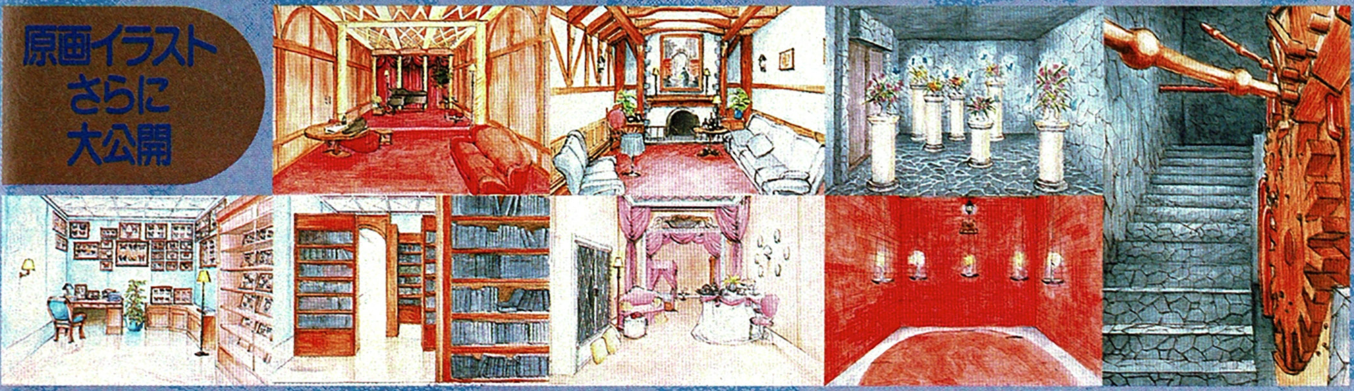
２Ｆのプレイルーム。色合い、配置など多少変わっている部分もあるようだ。





ここも２Ｆの一室アトリエ。描きかけのキャンバスや絵具が転がっている。

原画イラスト さらに 大公開



『BEEP! メガドライブ』1993年9月号掲載

夢見館の物語

人呼んで……バーチャルシネマ！

セガ／12月発売予定／価格未定／VRC

完成度ゲージ　90%　1人プレイのみ

前評判もうなぎ昇り。「どうやって作ってんの？」と読者の興味も高まってきている。今回はそのへんが明らかになりそうだ。

今明かされる開発秘話 家庭用ゲームの革命目指し セガが挑んだ超期待作!!

これまでの"CD-ROMならでは"という売り文句が陳腐に聞こえてしまうほど、この「夢見館の物語」は家庭用エンターテイメントとして画期的な映像、システム、音響を備えた、まさにならではのゲームだ。そこで興味が湧くのは製作意図や製作方法。開発者に聞いてみたくなるのは当然のことだよね。





――これだけのゲームになると、開発の人数も多かったと思いますが。

セガ　部分的に関わったのは多いのですが、フルで動いていたのは10名くらいです。起こした絵を動かすという、コンピュータに計算させる作業が圧倒的に多いんです。だから、1人あたりの作業量が多いといっても、そのうちの半分くらいは実はコンピュータが働いている状況でした。ですからプログラマーという概念も、このゲームに関しては当てはまらないんです。今まではプログラマーがゲーム作成の中で活躍していたと思いますが、まあ、言ってみればパッドからどう入力されたかを判断して絵を動かすだけのプログラムですから、このゲームの場合はスクリプターと呼んでいます。

――開発機材もかなり通常とは違うものを使用されたとか。

セガ　カートリッジソフトや普通のCD-ROMソフトなどは通常のパソコンでも開発できますが、こういった本格的なCGの場合、それでは不可能です。そこでシリコングラフィックス社のワークステーションを4～5台使いました。コンシューマーソフトでこれだけCGのワークステーションを使っているものはないんじゃないかなと思います。

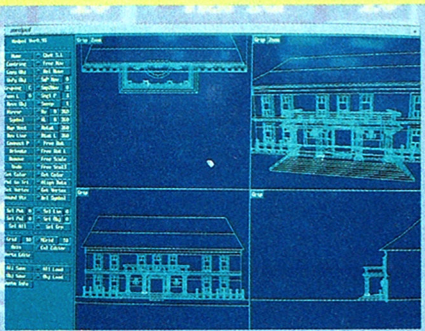
――すべてCGで描いているというのは大きなウリですが、一方「ナイトトラップ」は実写を取り込んでいますよね。そういう形で、館を実写取り込みでとは考えませんでしたか。

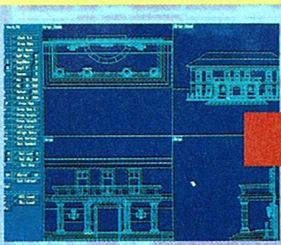
セガ　このゲームには全部で約700カットの絵があるんですが、実写でやったとしたらカットとカットのつなぎ目が、コンピュータでカメラを制御しないかぎり不自然になってしまうんですね。例えばライティングが変わると、カットのつなぎ目で急に明るくなったりとか、あるいはガクンとずれたり。そういうことを防ぐためにはモーションコントロールで撮らなければならない。そうなるともう『スターウォーズ』ぐらいの費用がかかってしまうんです。あと「夢見館」で重視したのが連続性です。映画やドラマならカット割りでシーンが飛びますが、このゲームの場合、自分の意志で歩いて行かなければならない。とすればコンピュータで計算して絵を動かすCGしかないわけです。CG自身もこれまではコストは高かったんですけど、ワークステーションの安い機種が出てきたので、コンシューマーで実用できることになったんです。

――アドベンチャーゲームというとコマンドを選択したり、アイテムを使ったりというのがお決まりでありましたけど、これはそういう方法を採っていませんが……。

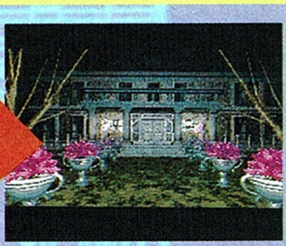
セガ　結局、ゲームマニアの人だけがプレイして終わってしまうようじゃ、マルチメディアとしての価値がなくなると思うんです。ゲームマニアじゃない人にも使ってもらうためには、コンピュータ上の手続きっていうのはなるべく排除しなければいけないんです。メニューだとかプルダウンだとかアイコンというのは、コンピュータをやっている人はわかるんですが、主婦やサラリーマンなんかは当然わからないわけですよね。最低限の操作は覚えてもらわなければいけませんが、これそのものが取るとか移動とか直接行為を生まなくてはいけない。いいかどうかはわからないんですが、これはマルチメディアのどこかで解決しなければならない問題だと思っています。

――マルチメディア作品の第1弾として、こういったファンタジックホ





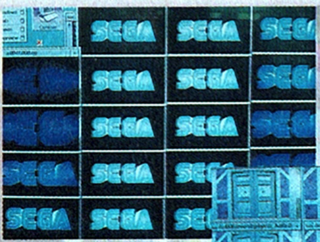
館の前方から見た玄関設計図。実寸ですべて設計してあるだけあって、実際には出てこない、横、上から見た絵も作られていた。ちなみに開発画面はすべてシリコングラフィックスのワークステーションの写真。



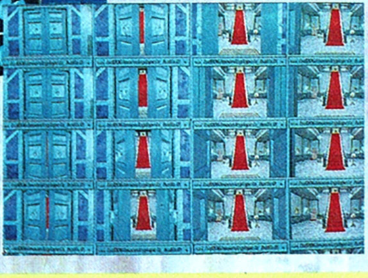


➡これが設計図の数々。あまり見せるとゲームの核心に触れたりするので、小さく掲載してみたのだが。

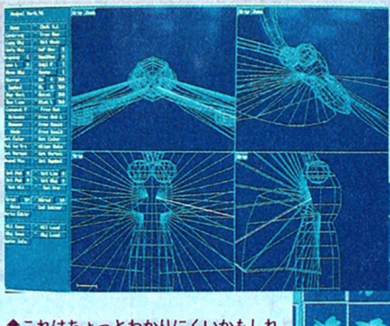
『BEEP! メガドライブ』1993年11月号掲載



⬅ＣＤ立ち上げ直後に浮かび上がる、おなじみセガのロゴ。しかし、普通のものよりかなりデカイうえ、なかなか凝った出かたをする。いくつかのパターンを見てもらおう。順番はわかるかな？

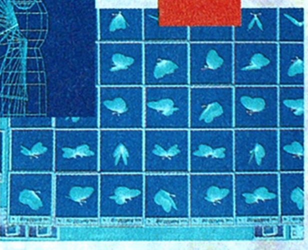


➡玄関が開き、館内部がのぞけるオープニングの１シーン。これだけのコマ数が用意されているのは圧巻だ。こういったデータを制御し、動かしているのがスクリプトコードと呼ばれるものだ。



⬆これはちょっとわかりにくいかもしれないが、蝶々の設計図。あんな小さいものにもデータがあるんだ。これを作ることによって、よりなめらかで、本物に近い動きをコンピュータが弾き出すわけだ。





⬅コンピュータによって計算された、蝶々が飛ぶ時のグラフィックパターン。これだけのこだわりを見せられると、やはり５４０メガではきつかったことが容易に想像できる。まあ、屋敷内に動くものは多くないんだけどね。

ラーを選んだのはどうしてですか。

セガ　ＣＧの場合、閉鎖空間でないと作りにくいという弱点があるんです。例えば外を歩くということになると、見える範囲が広がりますから現実的に計算ができない。技術的には可能でしょうけど、演算スピードが追いつかなくなります。オープニングはそのへんをカメラを下に向けてしかも夜という設定ですから、うまく処理できたと思います。つまり閉鎖空間の場合、例えばドアという概念で閉ざしてしまえば、開けるまではその奥を計算する必要がないですから、ドアが開く時だけ計算すれば、計算時間の短縮にもなります。それでこういった館を中心にした物語にしたんです。

――シナリオの自由度は、どの程度あるのでしょうか。

セガ　分岐して行ったり、絵自体がそれで変わったりということはないんですが、行く順番によってセリフが違ったりはします。知っている人が最短ルートを通って聞けるセリフと、まったく知らない人がやった時のセリフは違ったものになるんです。１本道にするか自由度を持たすかは非常に難しかったんですが、１本道にすれば、ゲーム通の人は「なんだツマンナイ」とか言うかもしれないし、自由度を持たせれば、何をやったらいいかわからないかもしれない。そのへんのバランスが難しい。しかし、こういうのに慣れていない人ほどいろんなセリフを聞くことができるというのはなかなかなくていいかもしれませんね。

――グラフィックもかなりホラーっぽい色が出ていますね。

セガ　普通はディザーという、ドットの合成で中間調を出すという技法を使うんですが、それをあえてやらなかったんですよ。じゃあどうやって中間調を出したかというと、バンプマッピングという、細かいデコボコを光線の反射具合いで質感を出す方法でディザーと同じことをやっているんです。ディザーの場合は細かい模様のところがぼやけてしまうんですが、これは輪郭がぼけない。でも壁などは光線の具合いでディザーと同じ効果が得られるんです。

――館の設計図も実寸で作られたというこだわりはスゴイですね。

セガ　ここまでしなくてもと思うんですが、結局どこかでこれと同じ作業をしなくてはいけないんです。架空の数値で作ってしまうと、内部の暖炉の大きさをどうしよう、イスをどうしようという時に、わからなくなってしまって不自然になってしまうので、一番安全な方法として実寸であらかじめやったわけです。

――お話を聞いていると、ＣＤとはいえ、容量的にきつそうですね。

セガ　そうですね。「ナイトトラップ」など２枚組とかありますけど、ＣＤ１枚のソフトとしては最高レベルに詰まっていると思います。実際のデータエリアが59分ですから。ナレーションや演出画面も入れたかったんですけどね。こういうものをやると、ＣＤ-ROMの540メガなんてあっという間です。

――では最後に読者にメッセージを。

セガ　アドベンチャーゲームは、シナリオを楽しんでくれという感じが強いですが、「夢見館の物語」の場合、館の雰囲気を楽しんでくれというコンセプトが強いんです。CD-ROMの中にバーチャルの要素をキチンと構築していますので、ぜひ一度は遊んでみてください。

夢見がよくわかる用語

スクリプト…映画・放送用の原稿や台本のこと。スクリプターは映画撮影の各場面の細かい内容を控えておく記録係を指す。

ワークステーション…ネットワークにおける端末装置としての機能と、それ１台でもさまざまな処理が行えるオフコンの機能を併せ持ったコンピュータのこと。

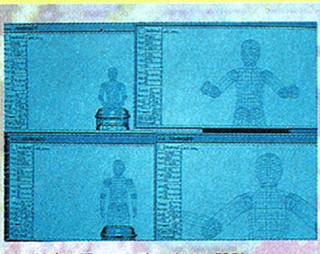
モーション・コントロール…カメラなどをコンピュータで制御する装置。再現性にすぐれ、ＣＧなどとの合成には欠かせない。ソニック２のＣＭのループ撮影もモーション・コントロールを使用してる。

アイコン…操作や処理を絵で表示したもの。キー入力やメニュー選択方式より、さらに進んだ簡易選択方式。

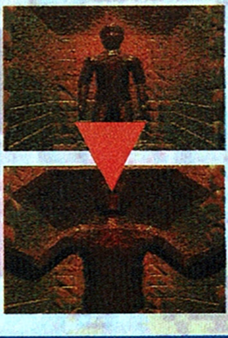
プルダウン…プルダウンメニュー。画面の上部に表示されている文字やアイコンをカーソルマウスで指定すると、ブラインドを降ろすように画面が開かれるもの。

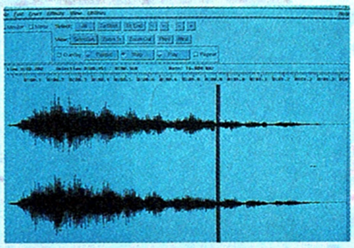
こ、これは！　開発風景なんだけど、この人はモデルじゃないぞ。前から見てみた〜い！



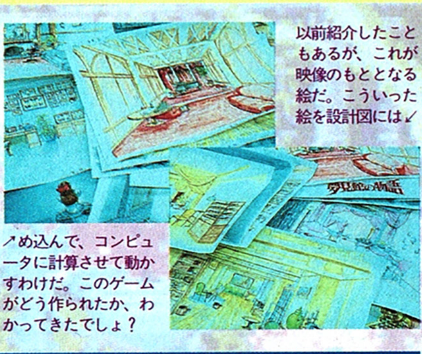


ある地点に現れる土寓の動きを設計したもの。こういう有機物体は計算が細かくて現在のハードの処理能力では非常に難しいとか。でもこういうＣＧのＲＰＧもやってみたいよね。





ある効果音のＰＣＭ波形データ。「夢見館」のデータは映像、オーディオ、そしてこれらを仲立ちするデジタルデータで構成されている。



以前紹介したこともあるが、これが映像のもととなる絵だ。こういった絵を設計図には↙め込んで、コンピュータに計算させて動かすわけだ。このゲームがどう作られたか、わかってきたでしょ？



謎解きよりも館の雰囲気を味わおう!!

従来のアドベンチャーゲームは、いかに実写取り込みやＣＧで画面を飾ろうと、しょせん止め絵であったり、ウインドウを開いて〝話す〟などのコマンド選択をしなければならないものがほとんどだった。この「夢見館の物語」がそれらパソコンアドベンチャーと違うのは、極力ウインドウ、文字などを排(はい)し、行動のすべてが自分の視点で表示されることだ。これにより、あたかもプレイヤーがモニターの中で冒険しているような錯覚(さっかく)を与える、バーチャルシネマ作品になった。

こういうゲームを安易に作ろうと思えば、３Ｄダンジョン的な部屋を探検し、フラグが立った時にアニメーションを入れればできる。しかし、それでは読み込み時間のタイムラグ、通常画面とアニメ画面の格差から違和感が生まれ、バーチャル性が損(そこ)なわれてしまう。「夢見館の物語」が生まれる背景には、もちろんＣD-ROMメディアの誕生が欠かせないが、ＣＧ技術とゲーム性をうまく融合させたコンセプトとセガの手腕は賞賛(しょうさん)に値すると思う。

入り切らなかったナレーション部を初公開だ!!

まるい月夜の晩でした。

空いっぱいに散りばめられた星座たちの姿を、まるで影絵のような森の木々たちが、夜空にゆられながら静かに見上げています。

あなたは、知っていますか？

この森の奥深くにただずむ大きな一本のニレの木には、あなたのおばあちゃんが、まだあなたよりも小さかった頃……そのまた昔から、不思議な不思議な言い伝えが残されているのです。

静かにひっそりと立っている、一本の大きなニレの木。その周りには、いつの頃からか、それは見事なお花畑が広がっていました。真っ赤に鮮やかな、みんながとても良く知っている……それでいて、その花の名前は誰も聞いたことがない……そんな不思議なお花畑が、一面に広がっているのでした。

そして四年に一度、そう、まるで今夜のように見事な満月の晩に、そのお花畑の花達がすべて咲きひらいた時。たくさんの蝶の群れが、どこからともなく現れては、その上をいっせいに飛び交うのだそうです。

その蝶の群れは、あてどなくさまようかげろうのように、はかなく寂しげであるともいわれ、その羽は湖水のように澄んで、まるで月夜の青い空の色を染め移したかのように、おぼろに美しく光りかがやいているのだともいわれ……実のところ、誰一人として、その本当の姿を見た者は、いないのでした。

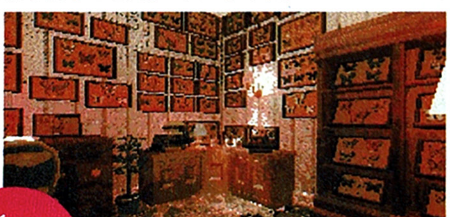




オープニングは草むらで伝説の蝶を発見したところから始まる。



この洋館には人影はないが蝶が住んでいた。しかしその蝶は…。





十字ボタンの入力にスムーズに反応。タイムラグはほぼなし。

先に館に入って行った妹はどこにいるのか？　手がかりを探せ！

従来のアドベンチャーゲームは…



'90年４月に発売されたシグマ商事「サイオブレード」。宇宙を舞台に謎を解く、Ｔ＆Ｅソフトのパソコンゲームの移植作。アニメももちろんあり。

要チェック　ここが見どころ!!



天井を見上げる様子など、まさに子供の視点。これが大人だったらもうすこし天井が近いはず。

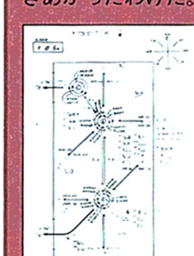
目で蝶を追いかけるシーン。蝶の浮遊感と、カメラワークの妙が光る場面の１つだ。

子供の視点を自然に再現したカメラワークの数々

このゲームの主人公は少年である。そのためその視点は非常に低く設定してある。オープニングではうつむきぎみの視点で不安を表し、館に入ってすぐにあたりを見回す。それだけじゃなく、階段の昇り降りや段差での視点の上下など、不自然じゃないようにいろいろな工夫が施(ほどこ)されているのだ。キミもきっとこのリアルに驚くぞ。

ワークステーションを使った大がかりな開発

先月の「夢見館の物語」制作秘話インタビューでも紹介したんだけど、このゲームでは開発機材としてシリコングラフィックス社のＣＧワークステーション〝アイリス〟が使われている。これによりＣＧの計算処理がより速くなり、より矛盾(むじゅん)のない映像ができあがったわけだ。詳しくは前号参照！







ＣＧを使うゲームならではの開発機材。なかなかこういう画面は見れないぞ。

夢見館の物語

祝！ '93マルチメディアグランプリ奨励賞

セガ／12月17日発売／7,800円／VRC

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

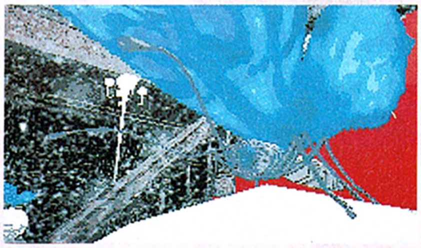
“視点”を重視し、極限まで現実性を高めた「夢見館の物語」。発売までもうすぐ！ MEGA-CDの未来が見れるぞ。

美しく寂しげに舞う湖水色の蝶
現世を去りし者たちの姿である
もしも生まれ変われるとしたら
貴方なら……どうしますか？



従来のアドベンチャーゲームとは、一線を画（かく）している「夢見館の物語」。自分(子供)の視点で物を見て、音や声もすべて自分の耳で確認する。加えて、ＣＧで描かれたリアルな映像。あたかも、自分がモニターの中に入り込み、その不思議な館内を探索しているような気分になる。このゲームは、そんな仮想現実の世界を我々に楽しませてくれる作品なのだ。

今回はいよいよ館内の雰囲気を紹介するが、しょせん、実際に見なければ、このゲームの凄さはわからないだろう。よって、最後に確認するのは各々の眼であることを忘れずに…。





STORY

ある満月の晩……兄妹は、不思議な蝶に出会った。その姿に魅せられた妹は、蝶に誘われるがまま、夜の森の中へと消えてしまった。そして兄もまた、妹の後を追った。しばらくして、少年の目に映った物は……。月の光を浴びて浮かび上がった見知らぬ館であった。“光る蝶が舞う夜。悪魔が人を蝶の姿に変えてしまう”月夜の晩にまつわる伝説を少年は思い出した。

もしかすると妹はこの館に……？ ／……まさか蝶に!?

**そして、少年の姿は
夢見館の中へと吸い込まれていくのであった……**

操作はこれだけ！

メインは十字キー。ボタンはほとんど使用しない。
SIMPLE IS BEST とはまさにこのこと。

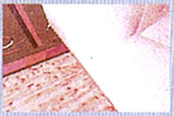
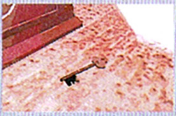
移動

十字キーの上で、進行方向に移動。左右、下でそれぞれ進行方向の向きを変える。




調査

調べたい位置で十字キーの上を押す。アイテム取得も同時に行う。

使用

Ａボタンでアイテム選択。Ｂボタンでキャンセル。Ｃボタンでアイテム使用だ。

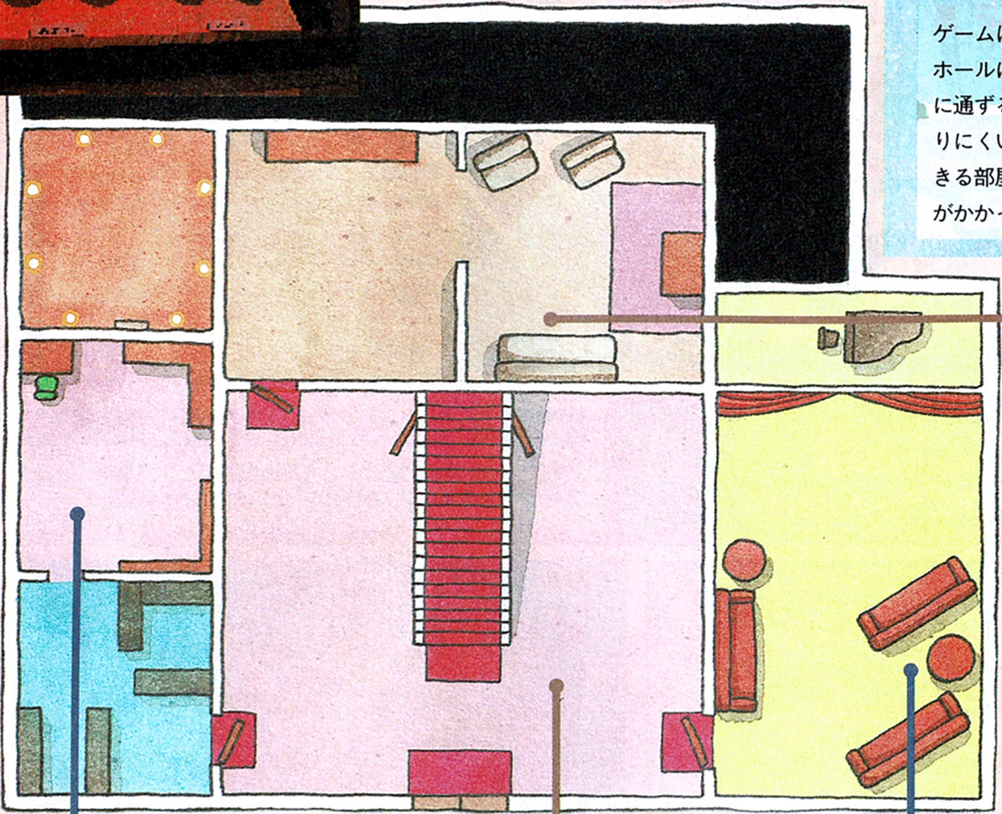



『BEEP! メガドライブ』1994 年 1 月号掲載



1F

ゲームは中央にあるホールよりスタートする。ホールには2階へ上がる階段のほか、各部屋に通ずる扉がある。また、マップ上ではわかりにくいが、階段の下には小さな通り抜けできる部屋もある。なお、部屋の扉の中には鍵がかかっているものもあるぞ。



談話室



木目調の造りが、部屋に訪れた者に安堵感を与えてくれる。入口の正面には戸棚、部屋の奥には洋酒の置いてあるサイドテーブルや、今は使われていないのか火の気のない暖炉などがある。



書斎・標本室



蝶の標本と書物が置かれている部屋。この部屋にいる蝶は初老の男性で、蝶に取りつかれた人間嫌いのコレクターのようだ。この場所へは、ある特別な方法で来ることになる。





ホール



玄関に通じている、館の中心的スペース。階段近くのハンガーには、妹の帽子が掛けられている。また、階段脇に大時計があり、自分のいる位置により、カチコチの音量が変化していく。





音楽室



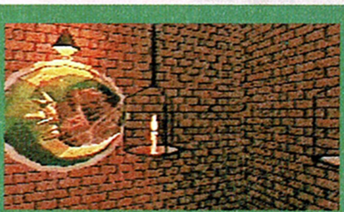
上品さが漂う部屋。室内にはフルートや数枚の楽譜、肖像画などがある。また部屋の奥にある小ステージには、グランドピアノが置かれている。ここにいる蝶はやさしい女性の蝶だ。





そして……

上で紹介した以外にも、謎に包まれた場所はまだまだある。それらの一部をここで紹介しよう。ここに登場する場所は、どれも物語の核心に迫る、重要なポイントだ。



数本の蝋燭が怪しい炎を揺らす。窓も扉もない部屋。ここはいったい、何の部屋なのだろう？



地下へ通じる階段。階段の脇には歯車がある。何の動力源なのだろう？ そして地下には何が？

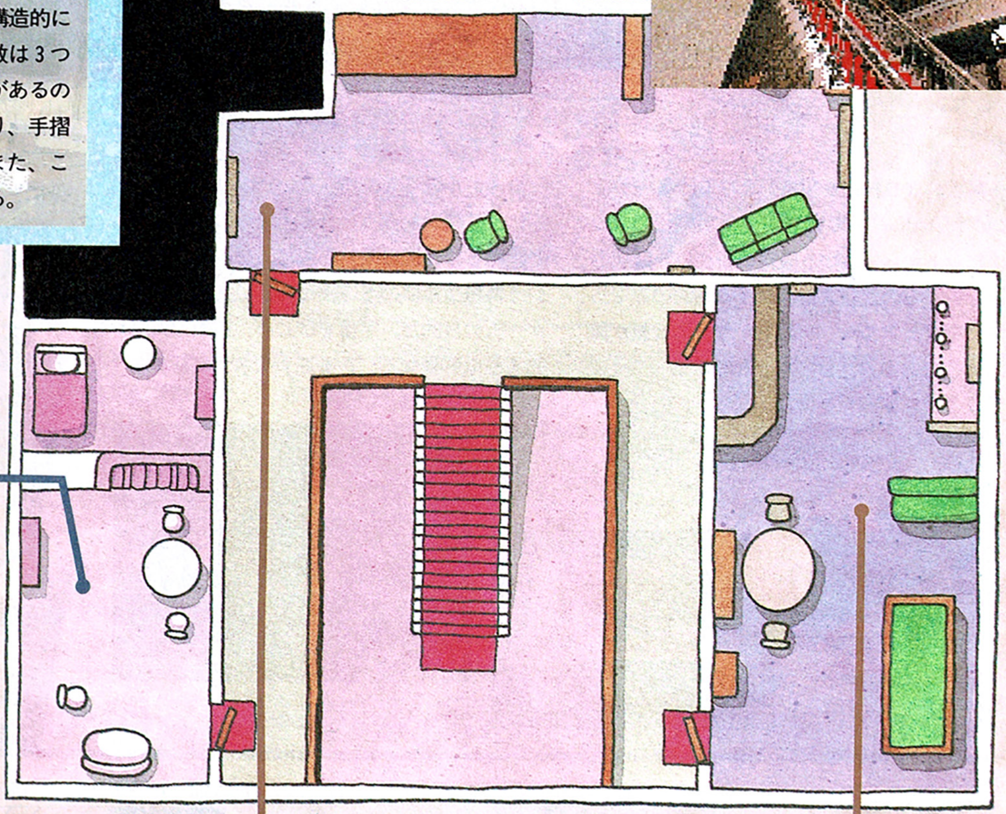


通路の奥に座っている、不気味な人形。今にも動き出し、主人公を襲いそうだが……。

2F

ホールから吹抜けになっているが、構造的には1階とさほど変わりはない。部屋数は3つで、他には部屋と部屋をつなぐ廊下があるのみだ。廊下には手摺が設けられており、手摺越しに下を覗くのも面白いだろう。また、この階にも鍵のかかっている部屋がある。

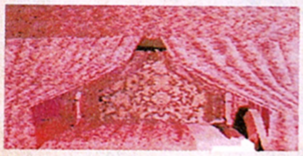




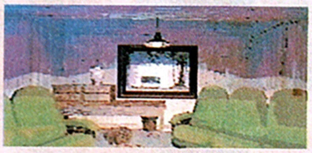
少女の寝室



ピンクと白を基調とした、甘い砂糖菓子のような部屋。テーブルにはお茶の用意がされており、部屋の奥には寝室がある。この部屋の蝶は、ちょっと小悪魔的な感じのする、明るい蝶だ。



画家の部屋



他の部屋に比べ、わりと簡素な造りの部屋。部屋の中には数脚のソファーやイーゼルなどが置かれている。この部屋には親切な青年の蝶がいて、主人公に助言を与えてくれる。また人間だった頃、主に絵の勉強をしていたらしく、壁や机の周りには数点の風景画が飾られている。ただし、1点だけ抽象画らしきものが飾られているのが興味深い。



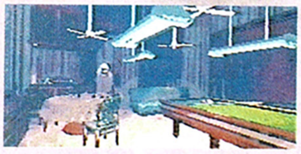


イーゼルには描きかけと思われる絵が。彼はどうして蝶になる道を選んだのだろう？

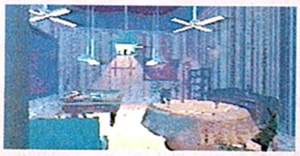


何かをあざ笑っているかのような、奇妙な絵画。これは誰が描いたのであろう？

遊戯室



ビリヤードやダーツ、テーブルの上ではポーカーなどが楽しめるようになっており、部屋の奥にはホームバーらしきものもある。この部屋にいる蝶は、年配の女性。少々口は悪いが、少年を温かく見守ってくれているようだ。また、この部屋にはゲーム進行のヒントを教えてくれる何かがあるので、迷ったらここへ来るようにしよう。





ライティングされている額縁。何か特別な意味でもあるのであろうか？



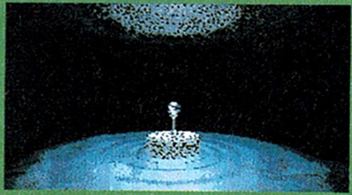
ダーツには何本かの矢が刺さっている。何か規則的に並んでいるように見えるが…。



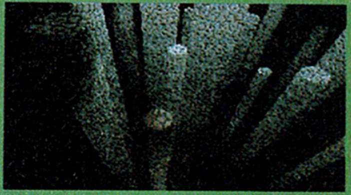
この扉の向こうには何が待っているのだろう？主人公の捜し求める妹か？　それとも……？



キレイな花がいくつかの花瓶に飾られている。蝶の姿は見えない。この部屋は誰の部屋なのだろう？



中央に台のようなものが見える。そしてそれを取り囲むようにして水が溢れ出している。



足元に石の柱らしきものが建ち並ぶ不可思議な場所。確実にこの世の次元とは違う場所のようだ。